

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada waktu sebelumnya pencak silat tidak dikenal sebagai olahraga beladiri yang layak di pertandingan, para pesilat waktu itu berpendapat bahwa Pencak Silat bukanlah sesuatu yang harus di pertontonkan, suatu hal yang tabu mempertunjukkan jurus-jurus pamungkas di depan publik. Namun pada saat ini pertandingan beladiri pencak silat merupakan pertandingan yang sudah di akui di negara Indonesia.

Perlu diketahui bahwa Olahraga beladiri merupakan olahraga yang keras dan sangat sulit untuk dilakukan penilaian pada saat pertandingan dilaksanakan. Cepatnya gerakan, situasi emosional dilapangan, serta riuh rendah penonton akan sangat mempengaruhi kemampuan juri untuk melakukan penilaian terhadap atlit yang sedang bertanding, serta adanya batas kemampuan manusia dalam melakukan pekerjaan yang terus menerus dalam waktu yang lama. Terlebih lagi factor kecurangan oleh para juri dalam penilaian yang masih sering terjadi dalam setiap pertandingan beladiri yang dapat merugikan atlet maupun pihak yang bertanding.

Dengan kamajuan teknologi pada saat ini, memungkinkan jika membangun suatu perancangan sistem untuk membantu juri pertandingan dalam memberikan penilaian yang dapat mengurangi kesalahan ataupun kecurangan saat pertandingan berlangsung.

Pencak Silat sebagai olahraga beladiri keras adalah termasuk dalam kategori olahraga yang membutuhkan sebuah aplikasi system penilaian pada penelitian ini. Pencak Silat sebagai olahraga beladiri yang dipertandingkan dari tingkat daerah / Kota Kabupaten sampai tingkat nasional dan internasional sangat membutuhkan system penilaian yang sportif dan transparansi. Pencak Silat terdiri dari 5 juri dan 1 orang wasit tengah dengan berbagai aturan penjurian yang sangat mendetail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang diidentifikasi adalah:

- a. Apakah kecurangan dari beberapa oknum juri terutama yang masih terkait dengan ego perguruan masing-masing akan hilang?
- b. Apakah kelelahan yang terjadi pada juri dapat mengakibatkan salah input penilaian akan teratasi?
- c. Apakah *Lack of Knowledge* (kekurangan ilmu pengetahuan) ketidakpahaman beberapa oknum juri terhadap teknik penilaian, terutama terjadi pada juri-juri baru akan diminimalisir?

1.3 Batasan Masalah

Sistem penilaian dengan papan skor dibangun hanya untuk kategori Tanding Laga (Bukan termasuk kategori Tunggal, Ganda dan Regu).

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1) Mempermudah dalam penjurian karena juri hanya memberi nilai dengan cara menekan tombol yang ada pada perangkat.
- 2) Memberikan hasil rekap penjurian secara cepat dan akurat.
- 3) Dapat meminimalisir kesalahan dan meningkatkan transparansi dalam penilaian yang dilakukan oleh juri di setiap pertandingan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Membangun perancangan sistem aplikasi penilaian juri dalam pertandingan yang dapat memberikan hasil lebih cepat, akurat, dan transparan.
- 2) Menghasilkan sistem *scoring* pertandingan yang terkomputerisasi dan lebih transparan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *prototype*. Dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode *prototype*. Metode ini cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna.

Dalam metode *prototype* sesuatu yang harus dievaluasi dan di modifikasi kembali, dapat terjadi perubahan pada saat *prototype* dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk lebih memahami kebutuhan pengguna secara lebih baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan, keseluruhan perancangan sistem aplikasi ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran dari sub-sub bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang penulisan laporan, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat serta tujuan penelitian, metode penelitian yang dipakai dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan berbagai landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan serta teori-teori pendukung sesuai dengan topik penelitian.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisi penjelasan mengenai instansi penelitian yang dilakukan, struktur organisasi, serta tugas dan wewenang setiap bagian organisasi pada IPSI kota Pangkalpinang.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai analisa permasalahan, proses bisnis yang terkait dengan topik penelitian, berbagai perancangan sistem dan perancangan layar pada sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti menarik kesimpulan dari keseluruhan bab, serta memberi beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan sistem.